

卒業論文発表会

日時 2025年2月6日(木) 9:50～15:20

会場 同志社女子大学(今出川) 楽真館

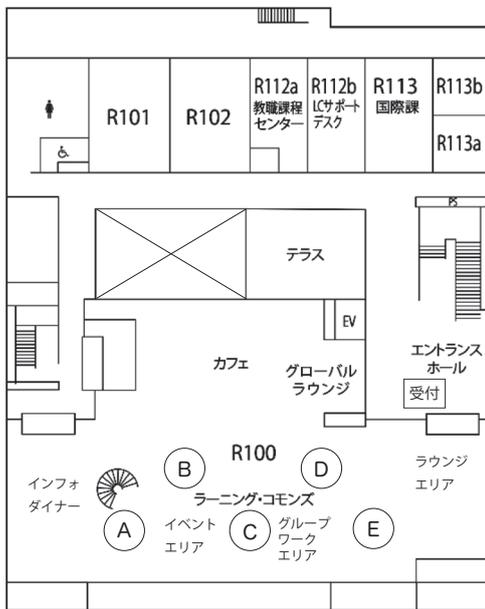
ラーニングコモンズ・R201教室・R204教室

<開会式> 9:50～ ラーニングコモンズ
 開会の辞 卒業論文委員会副委員長
 挨拶 生活科学部部长
 挨拶 人間生活学科主任

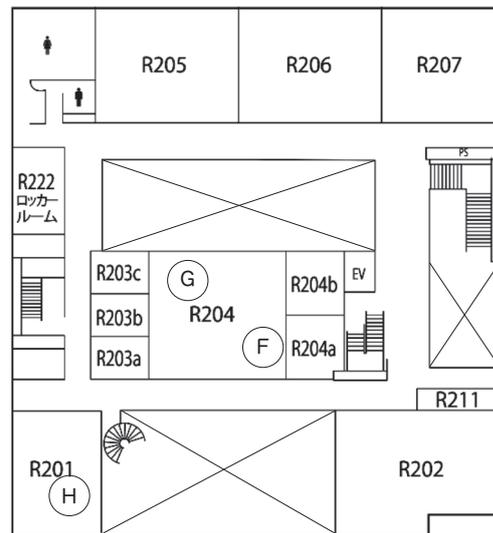
<発表> 10:15～12:05、13:15～15:05(昼休憩70分)

<閉会式> 15:15～ ラーニングコモンズ
 挨拶 卒業論文委員会委員長
 開会の辞 卒業論文委員会副委員長

発表会場



楽真館1階



楽真館2階

- (A) 地域計画研究室
- (B) 都市計画研究室
生命倫理学研究室
- (C) 服飾文化研究室

- (D) 居住環境研究室
- (E) ユニバーサル
デザイン研究室

- (F) 居住空間研究室
- (G) プロダクト
デザイン研究室
- (H) 被服造形研究室

※カフェ、グローバルラウンジ
インフォダイナー、ラウンジ
エリアは一般利用・休憩にご
使用ください

■発表プログラム

会場		ラーニングコモンズ			
ブロック		A地域計画	B都市計画・生命倫理学	C服飾文化	D居住環境
10:15 ～ 10:20	13:15 ～ 13:20	A 01 伝統的建造物群の存続を図るには ―三重県亀山市関町関宿の事例から―	B 01 創造都市が繋ぐ未来ーデザイン分野で認定された国内外の都市に着目してー	C 01 草木染の価値とその可能性ーワンピースの制作を通してー	D 01 リップカラーと照明条件の違いが化粧肌の見え方に与える影響ー照明の分光分布に着目してー
10:21 ～ 10:26	13:21 ～ 13:26	A 03 世界における貧困の実態とその影響ーSDGs目標1を目指してー	B 03 地域ぐるみの教育でつなぐ持続可能な社会ー義務教育学校白川郷学園の取り組みを事例としてー	C 03 ECサイト優勢時代のアパレル店舗の在り方ー服を買う「楽しみ」とはー	D 03 椅子張地の質感評価に与える視覚と触覚の影響
10:27 ～ 10:32	13:27 ～ 13:32	A 05 花火大会存続とこれからの新しい在り方ー保津川花火大会を例にとってー	B 05 街区公園の空間的特性に応じた魅力向上ーこどもの外遊びの促進ー	C 05 コロナ禍後のルームウェア躍進の要因と課題ージェラートピケを中心にー	D 05 アクセントクロスの色や模様が室内空間の印象に与える影響
10:33 ～ 10:38	13:33 ～ 13:38	A 07 大阪市の給水スポット利用における現状と課題	B 07 地方都市におけるウォークアブルなまちづくりに関する研究ー官民連携に着目してー	C 07 日本における現代のココ・シャネル像	D 07 農村の女性の役割と暮らしは、戦後から現在にかけてどのように変化したかー滋賀県長浜市木之本町大見に着目してー
10:39 ～ 10:44	13:39 ～ 13:44		B 09 発達障がい者やその家族が抱える課題と不自由なく暮らせる社会づくりー行政制度と当事者の課題に着目してー	C 09 女子小学生にとってのおしゃれとはー雑誌『ニコ☆プチ』の分析を中心にー	D 09 香りが絵画鑑賞時の印象評価に与える影響
10:45 ～ 10:50	13:45 ～ 13:50		B 11 都市と自然が交わる居場所の在り方ー立体都市公園制度を活用して整備された公園を事例としてー	C 11 SNSから考えるダイエットの意義	D 11 アイシャドウの色が肌の見え方と印象に与える影響
10:51 ～ 10:56	13:51 ～ 13:56		B 13 京都市におけるオーバーツーリズムに関する研究ー交通機関の混雑に着目してー	C 13 ロリータファッションの価値とその可能性	

コアタイム (10:15～11:05, 13:15～14:05) には講演者がポスターの前に立ち、質疑応答します

ラーニングコモンズ	R204教室		R201教室	会場	
Eユニバーサルデザイン	F居住空間	Gプロダクトデザイン	H被服造形	ブロック	
E 01 視覚障がい者が晴眼者と共に楽しめる触覚パズルの考案 ～触覚パズルの作製と使用感の評価～	F 01 購入者からみたマルシェの役割と価値 ー雑貨を扱うマルシェに着目してー	G 01 カーテンの購買意欲における男女差 ～脳性別と購買意欲の関連性～	H 01 花束を纏う ～スイートピーをデザインソースに～	10:15 } 13:15 10:20 } 13:20	
E 03 触知初心者を対象とした浮き出し文字 (アラビア数字) サイズが識別容易性に及ぼす影響の人間工学的評価	F 03 共用空間をもつ学生マンションの提案	G 03 外向的な現代女性オタクファッションの考察 ～オタク特有のファッション選択の言語化～	H 03 フリル装飾による「かわいすぎる」服の追求	10:21 } 13:21 10:26 } 13:26	
E 05 普遍的な襟のシルエット認知支援の触覚カードの作製と評価	F 05 こどもの居場所施設の計画方法と提案 一つながる・見守る・育む居場所をつくるー	G 05 日本美術における異文化融合の限界 ～日本らしいデザインとは何か～	H 05 平和の表現 ～民族衣装の装飾を用いて～	10:27 } 13:27 10:32 } 13:32	
E 07 ユニバーサルデザインの理念に基づく国内外の菓子に関する情報保障教材の作製と評価	F 07 単身者へ向けた集合住宅の提案	G 07 西陣織を取り入れた発達を促す子ども服の提案	H 07 タータンの魅力を引き出すカジュアルスタイルの提案	10:33 } 13:33 10:38 } 13:38	
E 09 iPhoneの絵文字の認知支援のための触覚カードの作製と評価	F 09 つながりを生む移住体験施設	G 09 青花を活用したワークショップの実践 ～小学校教育への導入を目指して～	H 09 パレード衣装で表現するラプンツェルの世界 ～I see the light～	10:39 } 13:39 10:44 } 13:44	
E 11 視覚障がい児と晴眼児が共に学び、楽しむ、ユニバーサルデザインの視点を取り入れた触る絵本の作製と評価		G 11 京都における古民家カフェの魅力と役割 ～古民家が生む新しい価値～	H 11 ライブアイドル[FESTIVE]のための衣装提案 ～Happy Easter of FESTIVE～	10:45 } 13:45 10:50 } 13:50	
E 13 髪型の理解促進のための触覚情報保障カードの作製と評価		G 13 女子大学生における高校と大学の恋愛観の変化 ～マッチングアプリの認知と影響～	H 13 生活を優雅に愉しむアフタヌーンティーの提案 ～ウィーンの薔薇をデザインソースに～	10:51 } 13:51 10:56 } 13:56	

■発表プログラム

会場		ラーニングコモンズ			
ブロック		A地域計画	B都市計画・生命倫理学	C服飾文化	D居住環境
11:15 ～ 11:20	14:15 ～ 14:20	A 02 音楽フェスが地域にもたらす影響 —山梨県開催「SWEET LOVE SHOWER」を対象に—	B 02 「自他了承」がもたらす中動態の「仕—合わせ」～消費社会の「予定調和」型「自他理解」に抗って～	C 02 ルイ・ヴィトンにおけるコラボレーションの価値 —モノグラムバッグを中心に—	D 02 リップカラーと肌の色の違いが肌の見えに与える影響 —提示方法の違いによる比較検討—
11:21 ～ 11:26	14:21 ～ 14:26	A 04 ヤングケアラーの現状と支援 —ヤングケアラーが自分の人生を歩むために—	B 04 歴史を元にした「キャラクター」を「推す」ことで繋がる過去と現在～歴史と創作の存在意義をめぐり～	C 04 ファッションに求めるものの変化 —「好き」から「似合う」へ—	D 04 照明条件が内装壁面の質感及び印象評価に与える影響 —凹凸のあるタイル壁面に着目して—
11:27 ～ 11:32	14:27 ～ 14:32	A 06 日本刀を用いた地域活性化と文化継承について—岡山県瀬戸内市長船地域を事例として—	B 06 痛みの「語り」から「放ち」への変換 ～「表現する」ことによる痛みの共鳴可能性～	C 06 漫画『ポーの一族』はなぜ時代を超えて受け入れられるのか	D 06 青い皿の色相・明度・彩度の違いが料理の視覚的なおいしさに与える影響
11:33 ～ 11:38	14:33 ～ 14:38		B 08 「生きる力」を超えた「活きる力」を育む ～数値では測れない非認知能力の開花～	C 08 女子中高生における理想の顔へのアプローチ—プリントシール機の変遷から—	D 08 照明光色の違いによる黒の印象変化 —内装材に着目して—
11:39 ～ 11:44	14:39 ～ 14:44		B 10 対話へ向けた消費者教育の再構築 ～正当化されるハラスメントと対峙して～	C 10 裏原系ファッションデザイナー NIGOの「NIGOらしさ」とは	D 10 オリーブオイルの色と香りがおいしさに与える影響
11:45 ～ 11:50	14:45 ～ 14:50			C 12 多様性時代における女子学生服	

コアタイム（11:15～12:05、14:15～15:05）には講演者がポスターの前に立ち、質疑応答します

ラーニングコモンズ	R204教室		R201教室	会場	
Eユニバーサルデザイン	F居住空間	Gプロダクトデザイン	H被服造形	ブロック	
E 02 触覚カードゲームに用いるドット・ストライプパターンの各間隔の異なる凹刺激付カードの作製と評価	F 02 居住の視点からみた避難所空間の課題 一奈良市 A 小学校のケーススタディー	G 02 観光産業における地域活性化のためのスタンプラリーの提案 ～布施商店街を対象として～	H 02 タティングレースで飾るウェディングドレス	11:15 ～ 11:20	14:15 ～ 14:20
E 04 点字初心者を対象としたアルファベット点字パターンの識別容易性の評価	F 04 新町商店街活性化に向けた銭湯の提案	G 04 魔法少女から着想を得たコスメデザインの提案 ～ルッキズム思想の浸透を受けて～	H 04 18、19世紀ヨーロッパのデザインを生かした子ども服の提案	11:21 ～ 11:26	14:21 ～ 14:26
E 06 皮膚表面の特性が異なる人工皮膚モデルを用いた硬さ識別特性の評価	F 06 ペット共生住宅 一複数の動物と暮らす住まい一	G 06 大人のための癒し絵本～近年の絵本市場に着目して～	H 06 布地の耳の可能性を探る ～サステナブルな衣服制作の試み～	11:27 ～ 11:32	14:27 ～ 14:32
E 08 触知案内図の利用者および設計者へのヒアリング調査に基づく触知案内図作製指針の提案	F 08 団地内活動への参加が居住者に与える効果 一香里団地・コミュニティガーデン活動参加者へのヒアリング調査から一	G 08 レトロなポスターデザインの分析 ～現代と過去の違い～	H 08 ファッションでくまの暮らしを考える	11:33 ～ 11:38	14:33 ～ 14:38
E 10 京都市における五感で楽しめる観光地の触知図付きガイドマップの作製と評価		G 10 ドーナツの自然からインスピレーションを得たアロマディフューザーの制作	H 10 伝統工芸「三浦絞り」の美しさを伝える服飾造形の試み	11:39 ～ 11:44	14:39 ～ 14:44
E 12 視覚障がい者と晴眼者が共用可能な感謝の気持ちを育む触る絵本の作製と評価		G 12 カレン族における現代的衣服の開発 ～生産性の向上と伝統の踏襲を目指して～	H 12 バレエコアの可能性 ～フォーマルウェアへの展開～	11:45 ～ 11:50	14:45 ～ 14:50